

3. Crupier pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las ganadoras.

4. Ayudante mezclador.

Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

Artículo 138. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores que permanezcan sentados frente a la mesas, así como los que permanezcan de pie.

Artículo 139. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y el pago de las apuestas.

2. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas se deducirá a todas las apuestas ganadoras un diez por ciento en beneficio del establecimiento, excepto en la "Vista Hermosa".

Artículo 140. Reglas del juego.

Combinaciones posibles: a) Suertes múltiples: 1.º Vista Hermosa.

Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

2.º Camo, Anti y Viudo.

Camo: Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

Anti: Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

Viudo: La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas se paga 5 veces la apuesta.

3.º El Salto.

Se apuesta a la carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas. Las apuestas sobre cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las cartas emplazadas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

Artículo 141. Mínimos y máximos de las apuestas.

1. El mínimo de las apuestas en el Monte se determina por el centro directivo competente en la materia.

2. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existente.

a) En las suertes sencillas (Carta) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

1.º En la Vista Hermosa; 10 veces el mínimo de la apuesta.

2.º En el Camo, Anti y Viudo; 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

3.º En el Salto; 100 veces la apuesta mínima.

Artículo 142. Desarrollo del juego.

El juego tiene las fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario el tirador realizará ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el "sabot" y comienza la partida. Extrae una carta anunciando "primera carta" emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando "segunda carta"